INCIPIT
Il capo della Banda della Magnata ha ricevuto un’ interessante soffiata: a quanto pare stanno girando, nei soleggiati paesini di Torrigiana, grandi quantità di oggetti, tra piccoli giocattoli, ninnol, scacciapensierii e via discorrendo, generando un mucchio di Gransoldi. E questo, ovviamente, non va bene. Qualcuno che si arricchisce in maniera così sostanziosa e facile? E perché non lo abbiamo ancora accoppato e assunto il controllo di questo golosissimo flusso d’oro?
La Cricca pertanto viene inviata dal capobanda per investigare e acconciare questo imperdonabile sgarro, cominciando proprio dal piccolo paese dove più girano queste voci: Casal Ciliegio.

RETROSCENA PER IL CONDOTTIERO
Il vero mandante del Lavoretto è Babbo Nataglia in persona, un Turchino originario delle terre Teutoniche, a Nord del Regno, e servitore del Fato Padrino. Introdottosi nella sfarfagliante realtà Brancalonica, Babbo Nataglia sta provando ad introdurre il concetto di Nataglia nel Regno di Taglia. Stabilitosi nel Paese di Cuccagna, ha quindi costruito la sua fabbrica e reclutato una serie di maestranze locali, una serie di Folletti giunti poi agli Annali del Regno come i "Piccoli Aiutanti di Babbo Nataglia", o gli "Elfi".
Quest'anno tuttavia il vecchio Turchino ha dovuto far fronte a una impressionante rivolta operaia da parte dei suoi elfi (in realtà Folletti, ma si sa, gli errori di traduzione sono sempre presenti e i monaci Manuensi del Regno sono sempre stati più dediti al Menaggio piuttosto che alla scrittura). Questi infatti non hanno per niente gradito gli infernali ritmi di lavoro scanditi dalla routine teutonica introdotta dal Babbo, preferendo di gran lunga una ben più Brancalonica e rilassata tabella di marcia. In virtù di questo, i Folletti del Regno hanno fatto ciò che meglio riesce in assoluto ad un dipendente: organizzare uno sciopero. In seguito all'occupazione della fabbrica da parte delle maestranze del regno di Cuccagna, Babbo ha dovuto abbandonare quindi la struttura.
La rivolta dei Folletti ha però avuto vita breve: un giorno, dalle contrade della Torrigiana, una banda capeggiata dal tale Maurittio Tottanzo giunse nelle contrade di Fandonia e, percependo le grandi possibilità redditizie della struttura, occupò la fabbrica di Babbo Nataglia, cacciando i Folletti in occupazione e assumendo il controllo della filiera produttiva; in assenza tuttavia della fine arte artigianale degli Elfi, gli oggetti prodotti dal neo soprannominato Babbo Menare sono dei pacchi totali, brutti e Pezzotti come poche cose nel Regno. E se c’è una cosa che Babbo Nataglia non può tollerare, è vedere tali nefandezze girare per il reame con il suo marchio inciso sopra: da qui il suo rivolgersi alle Bande del Regno. Dopotutto, chi meglio di un’altra Banda per sgominarne un’altra?

SCENA 1 - SOTTO L’OMBRA DEI CILIEGI

Il Lavoretto inizia per le strade di Casal Ciliegia, un piccolo centro abitato al

confine con la Cuccagna: è un intero borgo controllato dalla famiglia Ciliegi, le più note marionette burattinaie del Regno. La Cricca è stata inviata qui dal Capobanda per raccogliere informazioni riguardo lo strano traffico di Pezzotti in Torrigiana, con l'obiettivo di identificare la provenienza dell'oggettistica e identificare l'autore di questo sdegnosissimo gesto di sfida.

Dicerie raccolte nelle strade di Casal Ciliegia (rolla 1d8)

1) Nei paesini di Torrigiana nei pressi della Cuccagna stanno recentemente girando una serie di oggetti, cianfrusaglie, giocattoli e ninnolo di vario tipo. Sembrano essere di grande valore, piacciono a tutti, sono degli ottimi regali! *(parzialmente vero: gli oggetti sono in realtà dei Pezzotti clamorosi)*
2) Questi oggetti sono venduti da piccoli esseri vestiti di verde, con orecchie a punta, calze rosse e bianche a strisce, che viaggiano su slitte rosse e bianche trainate da grosse renne dal pelo marrone, ampie corna e nasi rossi lucenti. *(parzialmente vero, sono in realtà tutti travestiti)*
3) Gli oggetti sono in realtà maledetti: sarebbero infatti i terribili soprammobili di una Befana che vive nei dintorni e che avrebbe lanciato il Malocchio su tutti coloro in possesso dei suoi averi. *(falso)*
4) Sugli oggetti è inciso un marchio a fuoco: "BN". Si dice che tale simbolo sia originario della Cuccagna, il Paese dei Folletti, Turchini, e patria della Fandonia. *(vero)*
5) I regali che stanno andando così a ruba sono prodotti dalla famiglia Ciliegi e contengono al loro interno tracce di legno Fanfaluco; l'obiettivo della famiglia sarebbe trasformare tutti gli abitanti di Casal Ciliegio in marionette. *(falso)*
6) Qualche settimana prima, voci di un grande sciopero generale dei Folletti sono arrivate fino a Casal Ciliegio: pare che stessero manifestando contro i soprusi di un tirannico forestiero. *(parzialmente vero, Babbo Natale non è tirannico, sono i Folletti di Taglia ad essere insofferenti agli orari di lavoro Teutonici)*
7) Gli oggetti sono tutte sante Reliquie appartenenti all'ordine dei Reliquiari e in viaggio per Città del Vaticinio. Secondo la leggenda, sarebbero i possedimenti terreni di San Gerardo de la Fortuna, un noto giocattolaio divenuto Santo. *(falso)*
8) Un bambino spaventato ha visto uno dei Folletti staccare il naso a una delle renne, lucidargielo sputandoci sopra, e riattaccarglielo (utilizzando sempre un po' di sputazza come portentoso collante). Avrebbe poi dato a una delle renne uno strano succo giallo canarino prima di ripartire. *(vero)*

Gli oggetti, se esaminati dalla Cricca (Investigazione CD 16), si rivelano essere effettivamente dei grandi Pezzotti: materiale scadente, i gioielli poco più di pietre dipinte, pronti a rompersi al primo sguardo. Il marchio BN è ben visibile su ognuno degli oggetti.

L’ultimo personaggio interrogato dalla Cricca è Gnappo, una marionetta abitante di Casal Ciliegio. Se interrogato sulla Cuccagna, Gnappo risponderà come meglio potrà: come tutti gli abitanti di Casal Ciliegio conosce il Paese (almeno per sentito dire, potrà raccontare delle mirabolanti storie riguardo il cibo che cresce ovunque, e via dicendo) e sa che esso è molto vicino. Lui non sa direttamente come entrare nel magico regno, ma suggerisce che se quegli esseri verdi arrivano dalla Cuccagna, in qualche modo dovranno anche saperci tornare! Possono interrogare alcuni di questi fatati folletti per svelare il metodo di passaggio, o magari pedinarli per scoprirlo loro stessi? O magari ancora, come ogni canaglia che si rispetti, fottere la magica slitta dai proprietari e fare rotta verso Cucca?

“Il Paese di Cuccagna, dove chi manco lavora più guadagna”

SCENA 2 - I PICCOLI AIUTANTI DI BABBO NATALE

Gnappo, nel congedarsi con la Cricca, indica una delle possibili location dove gli “Elfi” si sono appostati negli ultimi giorni per vendere la loro mercanzia. Questa è una piccola piazza nella periferia di Casal Ciliegio, dove gli Elfi di Babbo Nataglia si sono sistemati con due slitte trainate da 4 renne ciascuna. Le renne sono in realtà normalissimi Ciuchi di Torrigiana cui è stato dipinto il naso rosso, sono state attaccate le corna e verniciato di marrone il pelo.
Normalmente le vere Renne di Babbo Nataglia sono capaci di entrare ed uscire dalla Cuccagna grazie alla loro unica indole Fandonica. I Ciuchi della Banda di Maurittio, privi di tale celestiale connessione, possono tornare in Cuccagna solo dopo aver bevuto il Limongello della Zia, un particolare formulazione dell’Estratto di Fandonia capace di simulare temporaneamente quel legame in realtà assente. Per questo motivo, su ognuna delle slitte, è possibile trovare alcune fiale di Limongello. Per tornare in Cuccagna, è necessario che tutti e 4 i Ciuchi siano contemporaneamente sotto gli effetti della portentosa bevanda.

Quando i membri della Cricca si avvicinano, la vendita di regali sta volgendo al termine, e gli Elfi stanno salutando la propria clientela prima di tornarsene in Cuccagna. Le figure sembrano essere 5: usare le statistiche di 1 **Bagatto**, 1 **Dragone** e 3 **Agenti di Equitaglia**.

(Con voce estremamente acuta): *“Gentili madamigelle, spettabili monsignori, grazie per la vostra attenzione e calorosa accoglienza. Noi piccoli Elfi torneremo nelle nostre terre fatate per continuare a creare la magia del Natale. Alla prossima!"*

Se avvicinati, personaggi con Percezione Passiva 15 o superiore possono sentire gli aiutanti di Babbo Nataglia parlare chiaramente con voci profonde e in dialetto. Questi aiutanti, infatti, sono membri della Banda di Ramizio, travestiti da Folletti. Un pesantissimo trucco copre i loro volti butterati e truci, così come tute verdi,

rosse e bianche in spandex Fandonico celano magicamente i rotoli di ciccia accumulati nella varie bettole del Regno.
Se approcciati con aria non ostile, le canaglie di Ramizio cercano di mantenere in piedi il teatrino il più possibile: riferiranno di dover tornare nella loro terra fatata per fare scorta di altri oggetti, e che torneranno quanto prima. Un tiro su Insight (CD 13) permette di capire che i “Folletti” sembrano andare molto di fretta, col preciso intento di levare le tende quanto prima.

Se durante le interazioni i Folletti si sentono minacciati o sul punto di essere smascherati, o se le Canaglie si avvicinano con fare direttamente ostile, questi scappano via a bordo di una delle slitte, lasciando indietro quella col carico più pesante e con i Ciuchi più lenti, nonché con meno fiale di Limongello (solamente 2 rimanenti, contro le 7 della slitta davanti).
Il Bagatto e il Dragone si trovano sulla slitta avanti con un Agente, i restanti 2 Agenti su quella rallentata.

Se le Canaglie reagiscono in fretta, inizia l’inseguimento. Ad ogni round (Iniziativa 20), uno dei “Folletti” versa una Fiala di Limongello nelle bocche di uno dei Ciuchi. L’obiettivo è arrivare a fermare la slitta davanti, o quantomeno i suoi guidatori, prima della fine del 4 round quando tutti e 4 i Ciuchi saranno sotto l’effetto della portentosa soluzione e saranno pronti per entrare in Cuccagna.

Il Bagatto possiede come Chincaglieria Magica e Intrugli: 1 fiala di Estratto di Fandonia,
Il Dragone possiede un' Arma Glassata e un Bagno di Caramello per Armature.

SCENA 3 - NELLA CUCCAGNA

L’inseguimento continua lungo le rive del fiume Scarno. Quando i quattro Ciuchi della slitta avranno assunto abbastanza Limongello i loro zoccoli li porteranno verso l’ingresso di una grotta all’interno della quale il corso d’acqua continua a scorrere. Dopo una adrenalinica corsa al buio, tra pipistrelli e stalattiti da schivare, la visione inizia a schiarirsi leggermente: si intravede un'apertura!
Una dolce luce color pastello inonda il volto delle Canaglie, mentre i loro polmoni si espandono ai profumi nell’aria. L’uscita dalla grotta si trova in un piccolo canyon, sul fondo del quale scorre un fiume di grappa. Gli alti alberi che costeggiano il fiume sono in fiore, pieni di capicolli, cervellatine e salami vari. Le pareti rocciose della strettoia sono fatte di pane tostato, abbastanza friabili ma ancora scalabili (Atletica, CD 17).
Chini lungo le rive del fiume, dediti a dissetarsi, ci sono gamberoni giganti fatti alla piastra, agnelli al forno con patate e piccole cassatine coperte di pasta di zucchero.

Se consapevoli della presenza della Cricca (o se fallita una prova di Furtività di

gruppo, con CD 15), la fauna della Cuccagna si avvicina alle Canaglie, cercando di farsi mangiare. Se all'inizio può sembrare una fortuna indicibile, la Canaglia che si fermerà a banchettare scoprirà ben presto che senza uno sforzo enorme sarà quasi impossibile smettere di mangiare fino al termine della pietanza. Chiunque assaggi qualcosa della fauna locale deve superare un tiro salvezza su Saggezza (CD 16): se fallito, smettere di mangiare diventerà impossibile, e il giocatore entrerà ufficialmente in stato di Abbuffata. Quando in Abbuffata, il giocatore ha 1d10 PF temporanei e vantaggio ai tiri salvezza su Cos. Lo stato di Abbuffata è mantenuto fino a quando viene trangugiato qualcosa nell'ultimo minuto. Al termine dello stato di Abbuffata, si guadagna 1 livello di esaustione.

Se viene seguito il fiume lungo il canyon, si raggiunge l'ingresso dello stesso dopo un 20' di cammino. La vista a questo punto si apre sul paese di Cuccagna: le valli di pietanze si perdono a vista d'occhio sotto le spire di un delizioso vento al sapore di caramello.

Un piccolo conglomerato di edifici (3, per la precisione) siede in una piccola valle, costeggiando quello che sembra essere dall'odore un fiume di cioccolata calda. Ciò che più attira l'attenzione, tuttavia, è la bianca… neve? che cade dal cielo esclusivamente sulle tre strutture e il terreno circostante.

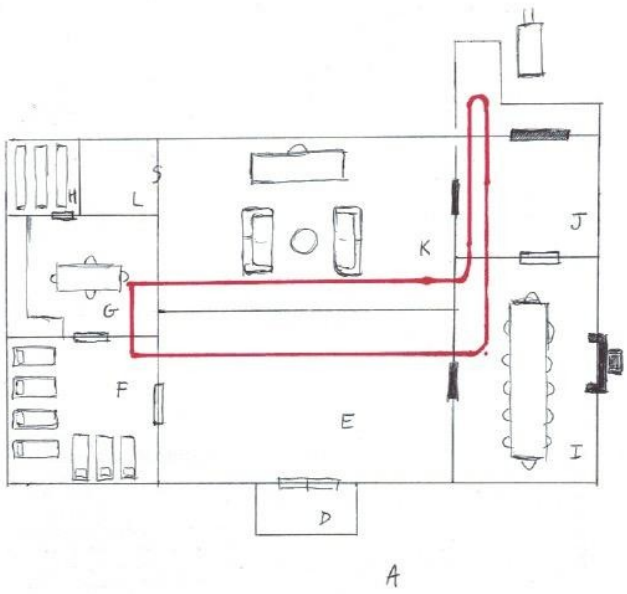
SCENA 4 - LA MAGICA FABBRICA DI BABBO NATAGLIA

La Fabbrica di Babbo Nataglia è un edificio in pietra di due piani sorretto da pilastri di zucchero resistenti come diamanti. Si trova in una piccola valle della Cuccagna, a fianco ad un fiume di cioccolata calda. Le colline che costeggiano la valle, a est e ad ovest, sono fatte rispettivamente di Roccocò e Struffoli.
La Fabbrica è circondata da un bosco di Torroni ed è imbiancata dalla caduta continua di Zucchero a Velo che piove direttamente sopra la struttura grazie ad un incantamento di Babbo Nataglia.

Oltre all'edificio principale ci sono due piccole strutture separate: la stalla delle renne e il magazzino dei Regali Scartati.

Al momento, la Fabbrica di Babbo Nataglia è occupata da Maurittio Tottanzo e la sua banda, dediti a produrre i Pezzotti, i giocattoli e ninnoli che stanno spopolando ora in Torrigiana. La Fabbrica normalmente funziona grazie al Motore Fandonico, un turbolento e variopinto macchinario che, grazie alla presenza di Babbo, permette all'intera struttura di funzionare correttamente. Se Babbo manca, il motore si spegne e il risultato è chiaro a tutti: tocca produrre i Pezzotti.

All'interno della Struttura inoltre circola uno straordinario dispositivo creato da Babbo Nataglia in persona: un Trenino a Vapore. Usato per trasportare oggetti, lettere, pietanze e quant'altro all'interno della Fabbrica, questo collega tutte le stanze tra loro, permettendo una rapida comunicazione. Se necessario, uno dei membri della Banda di Marittio può, con una azione, attivare il Trenino. Nel turno successivo (Iniziativa 20), il Trenino parte, allertando le stanze contigue.



Legenda: le porte in Bianco sono aperte, quelle in nero chiuse a chiave (Scassinare CD 18).
FYI: Le dimensioni (che ahimè, in questo caso contano!) non le ho definite, lasciandole alla vostra interpretazione et gusto. Dopotutto siamo in Cuccagna!

A. **Cortile d’Ingresso**

Coperto da una spessa coltre di zucchero a velo, il cortile d’ingresso della struttura è cinto dalla foresta di Torroni su quasi tutti i lati. Svariate slitte, prive di conducenti e di traino, sono parcheggiate qui, in attesa di essere riempite e di qualcuno che le conduca verso i paesini di Torrigiana. Un sentiero di polvere di caffè, in netto contrasto col candore dello zucchero, conduce verso i 3 edifici del complesso. Un cartello recita: “Benvenuti nella Fabbrica di Babbo Nataglia!”

Il cortile è vuoto, essendo la maggior parte dei membri della banda intenti alla lavorazione dei Pezzotti, impacchettamento, e via discorrendo. Non c’è abbastanza gente per allestire una sorveglianza, ma dopotutto, a che servirebbe? Chi potrebbe mai raggiungerli nella Cuccagna?

B. Stalla delle Renne

Qui Babbo Nataglia mantiene normalmente le sue Renne, straordinari animali e manifestazioni della Fandonia. Dopo gli eventi dello sciopero e dell'occupazione, questi meravigliosi esseri sono tuttavia scappati con Babbo stesso. Al momento risiedono nelle Stalle 1d4+1 Ciuchi, normalissimi e simpaticissimi asinelli arrubbati dalla Banda di Maurittio durante una delle precedenti scorribande. Tra questi è possibile trovare un Ciuco Parlante, che se adeguatamente convinto (Addestrare Animali, CD 12) può dare qualche utile info su come i membri della Banda di Maurittio viaggiano da e verso la Cuccagna o sulla Banda stessa.
All'interno della Stalla è inoltre possibile trovare secchi di vernice marrone e rossa e corna fatte di rametti di legno Fanfaluco intrecciati.

C. Magazzino dei Regali Scartati

Questo piccolo edificio è normalmente adibito a magazzino per tutti i regali difettosi prodotti nella Fabbrica: ospita infatti una montagna di oggetti che, per un motivo o l'altro, non sono adatti ad essere regalati e che Babbo Nataglia ha quindi deciso di mettere da parte.
A Maurittio, tuttavia, importa davvero poco e quindi sta iniziando a mettere mano anche a queste scorte, mettendole senza remore sul mercato.
Se una Canaglia cerca accuratamente qualcosa di interessante all'interno del Mucchio (Investigazione/Percezione CD 16), riesce a trovare una Spada Lunga Lunatica e un Pugnale del Terrore.

D. Ingresso
Una accogliente e calda anticamera in legno precede due porti scorrevoli decorate con preziosi intarsi rappresentanti renne e fiocchi di neve, oltre le quali sentite, leggermente ovattato, uno strano suono, come se qualcosa stesse sbuffando.
Sui lati, appesi alle pareti, ci sono appendini vuoti a forma di bastoncini di zucchero. Sono sistemati ad una altezza insolitamente bassa.

La stanza è vuota. Gli attaccapanni sono vuoti perché i Folletti sono tutti andati via, e i membri della Banda di Maurittio sono decisamente troppo poveri per permettersi un cappotto.
Il rumore che si sente dalla porta è lo sbuffo del trenino a vapore che attraversa la struttura.

E. Salone Principale
Di fronte a voi si apre un grosso salone illuminato da ampi finestroni sul soffitto. Le pareti sono fatte da pannelli di legno, i pilastri della struttura che si uniscono arcuandosi sul tetto sembrano invece essere di pasta di zucchero. Sul fondo della stanza uno strano dispositivo oblungo avanza emettendo sbuffi di vapore: entra da un lato del muro, sulla sinistra, e ne esce da un altro, sulla destra. Qualcuno, in altri mondi e tempi, lo chiamerebbe un trenino a vapore.
Di fronte alle rotaie sulle quali corre il piccolo oggetto, tra l'altro ricolmo di oggetti, trafficano 3 persone, basse e tarchiate. Sembrano essere indaffarate e non aver notato ancora la vostra presenza.

I tre presenti nella sala (con le statistiche di **2 Birri e 1 Capobirro**) sono intente a lavorare sui Pezzotti in produzione. Quando finita la lavorazione, i Pezzotti vengono messi sul trenino che avanza verso il Centro Pacchetti (area H), e poi verso la Piattaforma di Carico (area K). Se non distratti dal loro lavoro, non provocheranno un combattimento (Percezione Passiva 10).

F. Dormitorio degli Aiutanti
Questa sala è occupata da un gran numero di letti a castello, sui quali sono sistemati festoni, ghirlande, pigne e rametti di vischio. Ai piedi dei letti ci sono dei bauli di legno. Ad una prima occhiata i letti sembrano essere vuoti, ma un leggero russare di sottofondo tradisce la presenza di qualcuno.

Nel Dormitorio sono presenti 2 membri della Banda di Maurittio (statistiche di **2 Birri**), profondamente addormentate dopo l'ultimo massacrante turno di produzione (Percezione Passiva 8). All'interno dei Bauli è possibile trovare un Diario dell'Aiutante, contenente il resoconto dell'arrivo del curioso e sovrappeso Turchino da Nord, delle disavventure lavorative dei Folletti, del loro sciopero, della successiva occupazione dell'edificio e infine della fuga dopo l'arrivo della Banda di Ramizio.

G. Cucina
L'odore di frittura vi arriva addosso come un muro nel momento in cui aprite la porta: un profumo (od olezzo, a seconda di chi lo si chiede) così forte che penetra attraverso i vostri indumenti e si insinua al di sotto della pelle, diventando per sempre parte di voi. La cucina è occupata sulla sinistra da un piano cottura che costeggia l'intera parete fino alla porta a sud, mentre al centro troneggia un tavolo di legno con sopra diversi contenitori e recipienti di ceramica, pieni di squisite leccornie. Vicino ad una di esse, uno spaesato Pantegano vi guarda con un mestolo in mano. Allarmato, si avvicina subito verso una delle pirofile, iniziando a mormorare verso di essa. Sembra contenere una delle pietanze più temute di tutta la porzione meridionale del Regno, la granguignolesca insalata russa, ma... si sta muovendo?

Dalla pirofila sul tavolo nasce un **Alimentale di Insalata Russa**. Questo utilizza le stesse statistiche di un Alimentale di Polenta ma sostituisce le resistenze al fuoco con quelle a danni da freddo, così come i danni elementali effettuati; l'effetto di Congelamento è sostituito da uno di Riscaldamento.

Il terreno in questa stanza è considerato Suolo Pericoloso (per gli strati di unto dalla frittura che bolle nel pentolone) → vedi Macaronicon, pag. 74.

H. Dispensa
Questa piccola stanzetta ospita le provviste per la Fabbrica. Se si cerca qualcosa particolare tra le sostanze ivi contenute, con un tiro su Investigazione (CD 13) si individuano un Calice del Cantiniere (Manuale Base, pag. 67), 1 Bottiglia di

Acquamorte (contiene due porzioni) e 1 di Cordiale Biondino (1 porzione).

I. Salone da Pranzo
Un grosso salone addobbato a festa si apre oltre questa porta, ma sembra che la festa per cui sia stato preparato non sia ancora arrivata. Il camino in pietra sulla parete est, coperto di calze di lana rossa, è ancora spento. Il lungo tavolo imbiancato, apparecchiato di tutto punto, sembra aspettare qualcuno che non è mai arrivato, o che magari se n'è andato.

Il Salone delle Feste, preparato per celebrare il Nataglia secondo la tradizione che Babbo ha provato a inserire, è stato abbandonato dopo l'occupazione e la fuga. La tavola manca in realtà di tutta l'argenteria, sapientemente arrubbata dalla Banda appena arrivata.
Nascosto sotto al tavolo si trova Pastierello, una piccola marionetta prodotta all'interno della Fabbrica quando il motore Fandonico era ancora in funzione. Pastierello è terrorizzato, e si è nascosto sotto al tavolo da quando la Fabbrica è caduta in mano a Maurittio e i suoi. Se tranquillizzato o ancor più minacciato (Persuasione/Intimidire, CD 18), potrà raccontare delle vicende della Fabbrica e dare qualche info riguardo Maurittio (stile di combattimento, eventuali punti deboli, ecc.).

J. Centro Pacchetti
Questa stanza è in diretta comunicazione con l'esterno, da cui proviene un venticello freddo. Qui, il percorso del trenino sembrerebbe arrivare al suo punto di arrivo, come testimonia uno di questi strani manufatti fermo dove finiscono i suoi binari. Vicino a questi, si trovano grandissime quantità di carta da regalo, spaghi e coltellacci.
La stanza è occupata da scatole piene di Pezzotti incartati malamente, mentre fuori una slitta aspetta il suo carico.

Qui i regali che arrivano attraverso il trenino vengono impacchettati e caricati sulla Slitta per essere spediti. Dalla fuga dei Folletti la produzione va a gran rilento: non c'è abbastanza gente per creare i Pezzotti e incartarli, e quindi la sala è vuota. I regali malamente incartati sono testimonianza delle terrificanti doti regalistiche della banda di Maurittio.

K. Studio di Babbo Nataglia
Questa stanza rettangolare dalle pareti di legno è coperta da una gran quantità di tappeti di lana pesante. Due divanetti costeggiano un tavolino di legno basso, mentre una grossa scrivania di mogano troneggia davanti le finestre che affacciano sul cortile posteriore, coperte da pesanti tendaggi rossi e verdi. Seduto dietro la scrivania, si trova uno straripante Morgante che veste un completo rosso e bianco, i suoi bottoni pronti ad esplodere sull'addome rigonfio che tende le cuciture della giacca sfidando le leggi della fisica del Reame di Cuccagna. Il volto del Morgante è quello di un anziano. Gli occhi, neri e sotto un paio di sopracciglia che stancamente vi si adagiano sopra, si alzano sopra gli occhiali, posti sulla punta del naso, per guardarvi. Un architettonico baffo grigio

sormonta una bocca semiaperta che si apre per lasciar uscire una piccola rosea linguetta e un "Cot'è quetto baccano?"

Maurittio Cottanto è un Morgante che usa le statistiche di un Orco Cattivo. Di base non è una persona cattiva, ma si arrabbia terribilmente quando qualcuno ride o lo insulta per la terribile zeppola che lo affligge. Di fronte ad un'invasione del suo ufficio, e in quanto Capobanda, riconoscerà prontamente le Canaglie per quello che sono: disperati buoni a nulla disposti a qualunque cosa per un pungo di soldi: pertanto, proporrà loro di lavorare per lui e coprire i posti liberi nella Fabbrica. Ovviamente questa è una panzana colossale (Intuizione, CD 15) che Maurittio è costretto a usare vista la situazione di pericolo.
Se le Canaglie prendono tempo per ragionarci su, cincischiano e via dicendo, Maurittio ha tutto il tempo di azionare un apposito marchingegno per le emergenze al di sotto della scrivania: quando attivato si apre uno scompartimento segreto sotto il piano della scrivania, all'interno del quale è allocato l'Impacchettatore Sonico, un dispositivo normalmente impiegato per impacchettare i regali di Babbo Nataglia a velocità record.
L'impacchettatore agisce a iniziativa 15, tentando di infiocchettare una Canaglia a scelta di Maurittio: la Canaglia esegue un tiro salvezza su Destrezza (CD 14). Se fallito, questi è Trattenuto. Può tentare di liberarsi, come azione, con un tiro su Atletica o Acrobazia (CD 17).

La porta che conduce all'area L è nascosta dietro un pannello di legno (Investigazione/ Percezione CD 18).

L. Salotto segreto di Babbo Nataglia
Questo piccolo spazio ricavato nell'intercapedine della parete è lo spazio relax privato di Babbo. Qui il vecchio Turchino colleziona i suoi giocattoli migliori, i ricordi più cari, i tesori più preziosi…
Tra questi svetta supremo il Motore Fandonico.

Una Canaglia che cerca all'interno degli armadi, cassetti, ecc. riesce a trovare (Investigazione CD 15) un Mantello di Fandonia.

E QUINDI?
Sgominata in qualche modo la Banda di Maurittio, fuori la Fabbrica arriva dopo poco tempo Babbo Nataglia in persona, a bordo di una slitta trainata da vere Renne Fandoniche. Con un accento vagamente teutonico, Babbo ringrazia profusamente le Canaglie per averlo aiutato a liberare la Fabbrica, svelando i punti meno chiari dell'intreccio e di come sia stato lui stesso a far arrivare le voci al loro Capobanda. Prima di separarsi, in pieno spirito Nataglizico, fa dono ad ognuno di loro di un piccolo pensiero (valutare in base ai propri giocatori).